

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA PRÓ-
LICENCIATURA-POLO- CIDADE-MACAPÁ-AP

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NO RESGATE DE
VALORES COMPORTAMENTAIS DURANTE O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL II DA ESCOLA ESTADUAL REISALINA
FERREIRA TOMAZ.**

Marcelle Teixeira Ferreira Aires

Macapá-AP
2012

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NO RESGATE DE
VALORES COMPORTAMENTAIS DURANTE O PROCESSO DE
ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL II DA ESCOLA ESTADUAL REISALINA
FERREIRA TOMAZ.

Marcelle Teixeira Ferreira Aires

Trabalho Monográfico apresentado como
o requisito final para a provação da
disciplina de Trabalho de Conclusão de
Curso II do Curso de Licenciatura em
Educação Física do Programa UAB da
Universidade de Brasília- Pólo Macapá-
AP, orientado pela Profª Esp. Denize do
Carmo Colares Ferreira.

Orientadora: Denise do Carmo Colares Ferreira.

MARCELLE TEIXEIRA FERREIRA AIRES

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS COOPERATIVOS NO RESGATE DE VALORES
COMPORTAMENTAIS DURANTE O PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL II DA
ESCOLA ESTADUAL REISALINA FERREIRA TOMAZ.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
banca examinadora, como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciatura em Educação
Física, da Universidade de Brasília.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Professora: Denize Ferreira

Professor (a):

Professor (a):

Nota: _____

Data: ____/____/____

Macapá

2012

Dedico este trabalho a minha mãe que mesmo longe, sempre me motivou, e me demonstrou que os estudos são edificações das grandes personalidades, pois só eles nos levam onde queremos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por proporcionar a realização deste grande sonho. Também agradeço aos meus filhos Matheus Ricardo e Milenne Paulina que entenderam que ao longo desta jornada não pude dar as devidas atenções a eles, principalmente quando estava no computador realizando as minhas tarefas e eles me chamavam e eu não os ouvia, pois muitas das vezes o meu filho ficava chateado por não ter atendido os seus pedidos, também agradeço a eles por não me deixarem de esquecer-se de ser mãe. Depois ao meu querido esposo Cosmo que sempre esteve ao meu lado, mesmos nos momentos mais difíceis, onde passei madrugada estudando e ele sempre disposto a me ajudar não deixando desanimar e me fornecendo as garrafas de café.

Não poderia deixar de citar os meus mais sinceros agradecimentos a minha mãe e minha irmã Michelle que mesmo distante sempre me deram forças para lutas.

Agradeço a todos os meus professores que passaram nesta jornada árdua, onde havia sempre palavras incentivadoras, a minha orientadora professora Denise do Carmo Colares Ferreira, que quando solicitava estava sempre disposta a me ajudar.

Agradeço aos colegas em especial Vera Ricardo, Ene Paulo e Sandra Pedroso pelas horas que passamos no LIED da escola realizando as tarefas sempre com alegria e determinados a terminar a faculdade.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
CAPITULO I: REVISÃO DA LITERATURA.....	13
1.1-A historicidade dos Jogos e sua Transformação no contexto Escolar.....	13
1.2-O desenvolvimentos dos alunos nos Jogos.....	15
1.3-A natureza dos Jogos Cooperativos e suas diferenciações.....	18
CAPITULO II: APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....	27
2.1-Dados Gerais da Pesquisa.....	27
2.2-Entrevista com o corpo Técnico.....	29
2.3-Entrevista com os Professores.....	30
2.4-Entrevista com os Alunos.....	31
CAPITULO III: ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS.....	39
3.1-Os Jogos Cooperativos: O olhar do Corpo Técnico Pedagógico.....	39
3.2-Os Jogos Cooperativos: O olhar dos Docentes.....	41
3.3-Os Jogos Cooperativos: O olhar dos Discentes.....	44
CONCLUSÃO.....	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS.....	56

RESUMO

Este Trabalho Monográfico apresenta as modificações e transformações ocorridas na escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz durante a aplicação os Jogos Cooperativos, pois durante anos a escola não havia observado tais mudanças, mas a partir do momento em que os jogos foram implantados no contexto da escola, passou-se a observar uma série de transformações ocorridas, entre elas a mudança das atitudes comportamentais dos alunos, o rendimento escolar e também a diminuição da evasão escolar, um dos principais objetivos é de encontrar quais os princípios e metodologias que os professores de Educação Física encontraram para utilizar os Jogos Cooperativos, para investigar estes fenômenos utilizamos o método descritivo com a aplicação de questionários de auto-aplicação nos três seguimentos da investigação, onde podemos constatar que os Jogos Cooperativos perpetuam e edificam valores morais, os quais os alunos não sabiam que poderiam existir, pois nunca imaginariam que através dos jogos poderiam adquirir conceitos que mudariam suas atitudes comportamentais tanto na escola como além do muro dela, pois estes tipos de jogos transformaram a vida de muitos deles, sem falar na visão de transformação do conceito de que este tipo de evento não há perdedores mais somente ganhadores ,que socialização ,os valores de respeito dentro da cooperatividade.

PALAVRAS CHAVES: Jogos, Educação, Transformação, Valores, Educação Física.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como finalidade demonstrar quais foram os elementos transformadores que os jogos cooperativos proporcionaram aos alunos da escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz, ao longo do ano letivo. Pois sabemos que os jogos cooperativos são instrumentos pedagógicos que ainda não foram descobertos em sua integral potencialidade dentro do âmbito.

Nesta pesquisa, iremos investigar o que realmente causou estas transformações, que ocorreram gradativamente mais foram marcantes. Portanto demonstrar como ocorreu todo este fenômeno é crucial para indagarmos o quanto dos jogos cooperativos é capaz de alterar a realidade de uma escola pública.

Temos que dar ênfase aos protagonistas desta investigação, pois foi através deles que se criou uma ideologia de que este tipo de recurso pedagógico poderia fazer a diferença no âmbito escolar e principalmente nas aulas de Educação Física, na verdade entendermos que este tipo de diversidade poderia alcançar um patamar indisciplinar, portanto é como encontrar um caminho alternativo para podermos incrementar ainda mais as estruturas da Educação.

Diante disso, iremos buscar respostas para uma serie de fenômenos ocorridos no decorrer do ano letivo da escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz, muitos questionamentos são feitos, mais não são investigados, talvez por não apresentarem a devida importância ao fenômeno ocorrido na escola. Ao analisar os paradigmas que rodeavam estes jogos, nos deparamos com as construções que o sistema educacional que nunca poderia ser alcançado ou se quer ser almejado pelos professores.

No decorrer da pesquisa encontramos enormes entraves, mas nada que não possamos superar ao longo do tempo, mas como temos objetivo de explorar esta potencialidade que os jogos estão proporcionando aos alunos desta escola, temos que diante não apresentar o principal problema da pesquisa que é identificar nos jogos cooperativos da escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz as transformações ocorridas nas atitudes comportamentais destes alunos?

Perante a este questionamento temos que traçar estratégias que alcance as devidas respostas, verificando o ambiente escolar e conversando com os principais protagonistas desta história, os alunos, pois detectar que realmente houve estas transformações é de suma importância para o processo de ensino-aprendizagem esta pesquisa.

Portanto, o objetivo desta pesquisa é estudar que construção do conhecimento os jogos cooperativos proporcionam, pois quando citamos a palavra jogo, há um entendimento de modo geral em rivalidade ou então de vencedores e perdedores, pelo menos é o que muitos pensam. Mas ao analisarmos os jogos cooperativos encontramos diversos autores posicionando-se unânime com relação aos jogos de maneira Educacional, pois se entende que “**os jogos educam mais do que podemos imaginar**”, isso faz repensarmos de que maneira um evento ocorrido na escola durante uma semana, de perpetua as modificações e alterações comportamentais dos alunos, diante disso esta pesquisa foi em busca destas respostas.

Utilizaremos uma metodologia onde a pesquisa será realizada de caráter descritiva, ou seja, deixaremos questionário de auto-aplicação para os três seguimentos da escola composto por pedagogos, professores e alunos durante os intervalos das aulas, claro que já foi feito um planejamento junto com a Coordenação Pedagógica.

Assim sendo, revelar quais os fatores positivos e negativos destes jogos é muito importante para entendermos o que realmente eles almejavam nos aprendizados e na vida dos alunos.

Ao identificarmos os fatores ocorridos iremos associa-lós com os demais autores, sempre respeitando o posicionamento de cada um deles, pois como não investigar estes fatores e correlaciona-lós com outras obras que também tem o mesmo campo investigativo. Os jogos possibilitam aos alunos criar uma visão construtiva dentro do contexto educacional, pois partimos do princípio de que ganhar não é essencial para tornar vencedor, mais sim faz com que busquemos valores e interação no âmbito do jogo, portanto é assim que ocorre uma inserção de valores neste contexto.

Sendo assim, esta pesquisa tem como justificativa principal encontrar estes mecanismos que desencadearam uma série de fenômenos, tais como

mudança comportamental, aumento de assiduidade e diminuição do baixo rendimento, na escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz ocorreu todos estes eventos modernamente ao longo da implantação dos jogos cooperativos, ainda vale salientar que foi de uma ênfase na estrutura educacional que viabilizou as descobertas, chegando a grandes conquistas de fazerem parte do calendário da escola, uma coisa muito rara encontrada nas escolas, pois como não pensar que em uma escola de rede pública estas conquistas são efetivadas através destes jogos, claro que não podemos deixar de frisar que os professores de Educação Física desempenharam um árduo trabalho de conscientização no campo administrativo da escola, onde comprovaram a importância dos jogos cooperativos fazendo com que a direção, coordenação pedagógica e os demais professores repensassem sobre a implantação dos mesmos como uma alternativa para a construção do conhecimento, além de serem um mecanismo revelador de atitudes comportamentais.

Foi um grande desafio, uma vez que a escola não possuía muito recursos, mesmo tendo alguns entraves os professores não desanimaram e seguiram em frente, sempre aprimorando-se a cada nova edição do evento.

No primeiro capítulo desta pesquisa, identifica-se o início dos jogos, como surgiram na sociedade e porque eles foram inseridos no âmbito escolar, usando alguns autores averiguamos que os jogos nasceram como uma alternativa dos povos para que pudessem se divertir, partindo deste princípio entende-se que o princípio lúdico está presente em todo momento de nossas vidas, mais com o passar do tempo iniciou-se as competições entre os povos, criando-se assim uma estrutura onde o homem definia-se pelo seu desempenho, ao longo dos tempos foi sofrendo modificações até chegar ao que encontramos hoje em dia como jogos cooperativos.

A pesquisa frisa a composição dos jogos cooperativos e quais são os elementos que fazem parte dele, sempre fazendo a associação com os jogos competitivos, pois sabemos que a vida nos ensina a sermos competitivos, não cooperativos, mas sabemos que estes tipos de jogos são reveladores tanto para os alunos quanto para a escola, portanto esses tipos de jogos fazem com os alunos busquem fortalecer sentimentos e até descobrirem um mundo onde nunca pensavam que poderia existir, tudo porque tinham a visão de jogos

como sendo uma competição com dois seguimentos vencedores e perdedores, o que os jogos cooperativos não faz, portanto ele utiliza destes momentos para ensinar valores, implantar uma política de que jogando também podemos constituir uma aprendizagem que irão fazer parte do contexto de suas vidas.

Essa estrutura de jogos tem um sistema revelador tão poderoso que muitos autores ainda discutem suas transformações, e o que eles podem ainda determinar dentro do contexto escolar, estes fatores podem auxiliar a construção do conhecimento, pois nas aulas de Educação Física também aprendeu conceitos atitudinais que serão presença constante na vida dos alunos, como ficar alheios a estes fenômenos uma vez que suas transformações ocorrem lentamente, mais surge como soluções de alguns problemas como, por exemplo, a agressividade dos alunos que foram paulatinamente diminuindo, isso só nos demonstra que usa-ló como instrumentos pedagógicos é criar um mundo de possibilidades que interagir e aproximar os alunos dos valores como: respeito, dignidade, e solidariedade, pois entendemos que os jogos cooperativos vieram ao longo dos tempos como uma tendência inovadora e também estimuladora do autoconhecimento.

Esta pesquisa tem o intuito de revelar todos os passos alcançados pelos alunos da escola, sempre observando e analisando as transformações sofridas por eles, isso implica em demonstrar que os jogos cooperativos conseguiram alcançar um patamar jamais observado na história desta escola durante muitos anos.

Ao inseri-ló no projeto político da escola os professores de Educação Física ousaram, pois nunca poderiam imaginar que ele poderia causar tais transformações e descobertas por parte dos três seguimentos estudados nesta pesquisa. Portanto, está pesquisa tem o cunho investigativo e suas deliberações e justamente compreender o quanto os jogos possuem este poder no âmbito escolar.

No segundo capítulo, a pesquisa apresenta a coleta de dados e demonstra através dos gráficos o quanto os jogos foram significativos para as transformações ocorridas durante a sua realização deixando marcas permanentes na escola até os dias atuais.

No terceiro capítulo, encontraremos as análises destes dados sempre correlacionado aos grandes autores deste tema, pois este momento é crucial interpretarmos e compreendermos de que forma os jogos cooperativos foram utilizados, de que maneira abrangeram todos os segmentos da escola e se forma realmente cooperativo literalmente. Pois determinar estes fatores é fundamental para encontrarmos à harmonia que os jogos cooperativos alcançaram.

Diante disso, analisando todos os fatos ocorridos verificamos que mesmo alcançando as transformações existentes, ainda há falhas estas que refletiram entre os alunos de forma chamativa, pois a exclusão de alguns alunos fez alterarem alguns segmentos e repensar que o termo cooperativismo ainda não era almejado por alguns professores, outro fator que chamou atenção foi a inclusão dos alunos com necessidades especiais um fato ainda não observado pelo corpo docente da escola, que revelaram a total admiração da inserção destes alunos neste contexto.

A pesquisa foi de grande valia, pois foram respondidas algumas respostas e detectadas grandes falhas neste processo, mais acima de tudo foi observado que os jogos cooperativos são realmente agentes transformadores de atitudes comportamentais.

CAPITULO I: REVISÃO DA LITERATURA

1.1-A Historicidade dos Jogos e sua transformação no contexto Escolar.

Sabemos que desde os primórdios da humanidade o homem sempre esta inserido nos jogos, mesmo que inconscientemente, pois a luta dos antigos povos por comida tratava-se de uma pequena disputa, isso fez com o homem buscasse de uma mais organizada nas disputas uma integração como o meio no qual ele está inserido, pois os primeiros povos da Grécia já tinham esta visão de que poderiam ser inseridos não só na vida mais também no meio educacional.

Partindo destes princípios estudaremos quais os fatores que elencam os jogos como transformadores comportamentais, onde a grande preocupação é justificar e verificar que fatos influenciaram diretamente nestas modificações. Entender e compreender até que ponto os jogos interferem no Desenvolvimento das Atitudes Comportamentais dos alunos da Escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz, uma escola da rede pública localizada no município de Tartarugalzinho?

Segundo Friedmann (1996, p66) baseada nos estudos de Piaget “O jogo estabelece possibilidades muito variadas para incentivar o desenvolvimento da linguagem, cognitiva, afetivo, físico-motor e moral.”

A partir deste foco podemos perceber que os jogos podem transformar a vida dos indivíduos de tal maneira que chega a fazer parte de seu contexto onde as aquisições de valores são visivelmente exploradas neste campo. Pois segundo (CORTEZ, 1996) que cita,

“Os jogos oferecem ao aluno experiências e mudanças comportamentais em relação ao contexto no qual eles

vivem”

Fazendo com que estas interferências afetem o seu cotidiano gerando assim a aquisição de valores humanos como a cooperação, o respeito, a solidariedade e a fraternidade, possibilitando a formação de indivíduos conscientes de si próprio e da importância de seu papel na sociedade, portanto os jogos fazem o aluno a adquirir um desenvolvimento de valores mensuráveis a sua formação.

Deste modo, os jogos cooperativos têm o poder de integrar todos, onde nem um aluno sente-se discriminado, mas sim valorizando a relação de cooperação, onde a participação do educando é de forma sincera, respeitosa e principalmente prazerosa, pois segundo o autor BROWM (1995).

“Os jogos libertam da competição, visto que o interesse dos jogadores se volta para a participação, eliminando a pressão de ganhar ou perder produzida pela competição”.

Assim sendo, pode-se perceber que os jogos buscam libertar as colocações políticas impostas na sala de aula, onde muitas vezes a transição de valores é colocada pelos jogos de uma forma coerente, mais sobretudo justa.

Portanto os jogos têm o real poder de despertar nos alunos valores jamais encontrados por eles, onde a cada momento ele busca a sua própria identidade criando-se assim um senso crítico e solidário, eliminando valores que nem se quer sabiam se eram bons ou prejudiciais a si mesmo, consequentemente os jogos têm o compromisso de realizar a transição de valores estimulando o respeito mútuo.

Sabemos que os jogos são instrumentos que resgatam valores que ocorrem durante os eventos, e que a partir daí acontecem fenômenos sociais que poderiam ser considerados como moderadores de comportamentos, onde são capazes de canalizar o desenvolvimento social do aluno de forma proporcional ao evento ocorrido. Pois segundo os autores BROUGÉRE (1998), HUIZINDGA (1996) e VYGOTSKY (1984).

“O jogo é uma atividade representativo-interpretativa, e não apenas imaginária um misto das vivências concretas com a fantasia. Sendo assim ,podemos deliberar que os jogos podem ser considerados instrumentos que desenvolve o ser humano com o meio no qual ele está inserido”.

Neste processo é crucial entender qual o verdadeiro valor dos jogos no contexto escolar, pois eles ultrapassam o ensino dos fundamentos e técnicas onde incluem valores subjacentes, os quais estão relacionados às dimensões atitudinais e conceituados. Portanto nestes eventos os alunos aprendem muito mais do que o esporte, eles compreendem o verdadeiro valor das diferenças e adquirem valores inseridos dentro do processo de aprendizagem que os jogos lhe proporcionam. Segundo o autor ANTUNES (2003),

“Os índices, relações significantes estreitamente ligados aos seus significados: os sinais, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos: os símbolos, relações já mais distantes entre o significado: e os signos, elementos significantes inteiramente independentes do objetivo”.

Isso implica que os jogos são estimuladores da inteligência por possuírem mecanismo de códigos, estes estão inseridos em nossas vidas,os quais são uma importante ferramenta na compreensão da relação entre os diversos significados que eles possuem.

1.2-O desenvolvimento dos alunos nos jogos.

Sabemos que os jogos para psicologia são instrumentos que dão o poder de ampliação comportamental e até mesmo de autonomia psíquica, pois segundo o autor (VYGOTSKY) ele afirma ,

”Que o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões

para a formação de uma nova realidade que responda às existências e inclinações da própria criança”.

Consequentemente podemos afirmar que os jogos auxiliam no amadurecimento do aluno, onde desempenham uma importante função no desenvolvimento das habilidades verbais e sensoriais. Conforme cita o autor (VIOLA SPOLIN)

“O jogo é uma forma natural de grupo que proporciona o envolvimento e a liberdade pessoal necessária para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las.

Deste modo, ao utilizarmos os jogos estamos disponibilizando ao aluno um leque de experiências, as quais irão fazer parte de toda a sua vida, onde podemos confirmar isto na visão de SOLER (2002), que nos apresenta,

“A utilização dos jogos cooperativos na escola deve ser considerada uma semente de ética que vai florescer transcendendo os muros da escola (e também dando resultado dentro dela), Sendo que para ele o ambiente criado pela cooperação desenvolve muitas habilidades nos participantes, dentre as quais: imaginar, perguntar, concentrar, decidir e adivinhar (habilidades intelectuais); encorajar, explicar, entender, retribuir e ajudar (habilidades interpessoais); respeito, apreciação, paciência, positivismo e apoio, (habilidades na relação com os outros); falar, ouvir, observar, coordenar e escrever, (habilidades físicas) e

algumas habilidades pessoais, como a alegria, compreensão, discriminação, entusiasmo e sinceridade”.

Para que as habilidades sejam desenvolvidas e os jogos cooperativos possam realmente oportunizar uma cooperação mútua, talvez seja necessário que o professor altere sua conduta em determinadas situações ao ter consciência do valor educativo.

“De acordo “com Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998),” a participação em jogos de grupo também representa uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para o estudante é um estímulo para o desenvolvimento de suas competências”. Isso implica que eles servem para proporcionar ao aluno uma amplitude de seus valores e conhecimentos. Pois segundo o autor (KISMIOTO, 2006) fala que,

“O jogo como função de aprendizagem, desempenha duas funções: a lúdica e a educativa. Como função lúdica, entende-se aquela que propicia a diversão, prazer e até desprazer. Já a função educativa faz com que o lúdico auxilie o aluno a completar seus saberes, sua apreensão de mundo. Deste modo identificamos que os jogos além destas funções ele também é favorável na construção de valores e caráter dos alunos.

Um dos fatores mais significativos nos jogos é a construção de uma boa pedagogia esportiva educacional, pois não basta só ensinar, é preciso ensinar bem. Com planejamento, ação e reflexão para que façam parte do plano do professor, onde ele deve utilizar os melhores métodos e estratégias, com mais carinho e atenção, ensinarem a cada aluno como é um esporte de boa qualidade educacional. Não importa se em menor ou mais tempo, é preciso ter paciência e conhecer cada processo, acreditando que todos dentro de suas limitações e potencialidade físicas, motoras, cognitivas e sócio-afetivas, podem jogar com qualidade e bom desempenho.

Sabemos que os jogos têm um compromisso de inclusão e participação de todos os alunos, pois eles tornam-se parte de suas vidas como afirma o autor ORLICK (1978)

“As oportunidades de uma interação social cooperativa, da auto-aceitação e da simples diversão devem ser cultivadas, e não destruídas, nos jogos de que as crianças participam. Aqueles que se preocupam com a qualidade de vida em geral, e mais especificamente com a saúde psicológica das crianças devem trabalhar no sentido de que seres humanos confiantes, cooperativos e felizes não se tornem uma espécie em extinção.

Conforme o autor cita os jogos criam esta integração social, mas acima de tudo é preciso que o professor esteja atento na construção destes valores, pois muitas vezes os alunos participam em clima de rivalidade mesmo que os jogos sejam em caráter cooperativo, o educador deve montar um guia de orientações para o andamento dos jogos, pois assim ele irá dinamizar e valorizar o esforço de cada aluno, contemplando de maneira positiva seu empenho e suas conquistas.

1.3-A natureza dos jogos cooperativos e suas diferenciações.

Os jogos cooperativos deixam na vida de cada aluno uma experiência única, pois além de proporcionar ao aluno momentos lúdicos, ele também fornece o prazer de jogar, onde todos participam cooperativamente para poderem atingir o objetivo coletivo e não o individual. Portanto o autor ORLICK (1978) cita que :

“O objetivo dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa. A simples reunião de pessoas socializadas competitivamente não é suficiente para melhorar a cooperação ou a amizade. Elas devem estar ligadas entre si de maneira “interdependente”. A estrutura da atividade estabelece as condições dessa “interdependência”.

Podemos sim criar jogos que contenham vitoriosos e vitoriosos, pois ao elencar uma nova estrutura dentro do contexto dos jogos estamos direcionando uma maior integração de nossos alunos, nos jogos cooperativos. Pois o autor BROTTTO (2002)

“Ressalta que define a cooperação como um processo onde os objetivos são comuns, as ações são compartilhadas e os resultados são benéficos para todos”.

Consequentemente podemos elencar dentro dos jogos cooperativos uma sequência de vantagens que ele pode fornecer aos alunos ,criando assim um rol de idealizações , capaz de beneficiar as conjecturas dos jogos dentro do contexto educacional, verifiquemos estas transformações na tabela do autor ORLICK(1978),que é utilizada também por BROTTTO(2002) em sua obra.TABELA-1

Comportamento	Orientação	Motivação principal
Rivalidade competitiva	Anti-humanista	Dominar os outros. Satisfação em humilhá-los. Impedir que alcançassem seus objetivos
Disputa competitiva	Em direção a um objetivo (contra os outros)	A competição contra os outros é o meio para atingir um objetivo mutuamente desejável, como ser o melhor. O objetivo é o mais importante, e o bem-estar dos outros é secundário.
Individualismo	Em direção ao ego	Buscar um objetivo individual. Ter êxito. O foco está em realizações e no desenvolvimento ou aperfeiçoamento pessoais, sem referência competitiva ou cooperativa aos outros.
Competição cooperativa	Em direção a um objetivo (levando em conta os outros)	Meio para se atingir um objetivo, que não seja mutuamente exclusivo, nem uma tentativa de desvalorizar ou destruir os outros. O bem-estar dos outros é sempre mais importante

		do que o objetivo almejado.
Cooperação não competitiva	Em direção a um objetivo (levando em conta os outros)	Alcançar um objetivo que necessita de trabalho conjunto e partilha. A cooperação com os outros é um meio para se atingir um objetivo mutuamente desejado, mas compartilhado.
Auxílio cooperativo	Humanista-altruísta	Ajudar os outros a atingirem seus objetivos. Satisfação em ajudar os outros. A cooperação e a ajuda são um fim em si mesmo, em vez de um meio para se chegar a um fim.

Na tabela acima podemos fazer as comparações das vantagens e desvantagens dos jogos competitivos, portanto a tabela relaciona diretamente o contexto dos jogos cooperativos e não cooperativos e as transformações que ela proporciona ao aluno, fazendo com que identifiquemos com mais veemências os benefícios que os jogos cooperativos proporcionam aos alunos. Sendo assim, identificamos que está estrutura educacional não há perdedores mais somente ganhadores, não só os jogos mais na vida, tudo porque ela nos dá embasamento de integração social, afetiva e principalmente coletiva, como descreve o autor BROTTTO (2002):

“Jogos plenamente cooperativos”, no qual todos jogam juntos para superar um desafio comum e pelo prazer de

continuar jogando.

Por conseguinte os jogos cooperativos têm este poder de não preocupar-se com o placar mais sim com a integração da participação do aluno em todo o contexto das atividades fornecida, como destaca o autor ORLICK (1978)

“Estes jogos incorporam o conceito de trabalho coletivo por uma meta ou resultado comum, sem que haja competição entre as equipes”.

Para podemos verificar qual a relação que há entre os jogos cooperativos e os jogos competitivos analisará a tabela adaptada de WALKER (apud BROTTTO, 2002), onde faz uma comparação das duas formas de competir.TABELA-2

<u>Jogos competitivos</u>	<u>Jogos cooperativos</u>
São divertidos apenas para alguns.	São divertidos para todos.
Alguns participantes têm um sentimento de derrota.	Todos têm um sentimento de vitória.
Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade.	Todos se envolvem independentemente de sua habilidade.
Seus adeptos aprendem a ser desconfiados, egoístas ou a se sentirem melindrados com os outros.	Aprende-se a compartilhar e a confiar.
Divisão por categorias, por exemplo, “meninos x meninas”, criando barreiras entre as pessoas e	Há mistura de grupos que brincam juntos criando alto nível de aceitação mútua.

justificando as diferenças como uma forma de exclusão.	
Os “perdedores” ficam de fora do jogo e se tornam meros expectadores.	Os jogadores ficam envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades
Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando algo “ruim” acontece aos outros.	Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros, desejando também o seu sucesso.
Os jogadores são desunidos.	Os jogadores aprendem a ter um “senso de unidade
Os jogadores perdem a confiança em si mesmos quando são derrotados ou rejeitados.	Desenvolve-se a autoconfiança porque todos são bem aceitos
Pouca tolerância à derrota desenvolve em alguns jogadores um sentimento de desistência diante de dificuldades.	A habilidade de perseverar face às dificuldades é fortalecida.
Poucos se tornam bem sucedidos.	Todos encontram um caminho para o crescimento e o desenvolvimento.

Analisando a tabela podemos identificar na íntegra o grande diferencial entre os jogos cooperativos e os jogos competitivos, sabemos que a vida é uma competição, mais partimos do princípio de que os alunos devem conhecer cada passo desta evolução competitiva de maneira que possam identificar as causas e consequências delas, pois assim teremos a oportunidade de demonstrar qual o processo mais amplo e mais significativo em suas vidas, entendemos que os

jogos cooperativos têm uma visão que ultrapassa os limites de quadra poliesportiva, pois neste processo mesmo que com certa rivalidade há aquisição de preceitos e conceitos atitudinais que partem do princípio de muitos alunos, certamente temos que entender que este processo é demorado, mais valioso diante de várias oportunidades que a vida oferece aos nossos alunos. Podemos identificar este contexto na fala do autor BROTTTO (2002):

“Onde ele explana o sentido dos jogos e do esporte, pois ela “visa primeiramente, ampliar nossa percepção sobre as dimensões que o Jogo e os Esportes nos oferecem como campo de vivência humana. “E, em segundo lugar, pretende indicar que nos Jogos e Esportes, bem como, na Vida, existem alternativas para jogar além das formas de competição, usualmente sugeridas como única ou a melhor maneira de jogar e viver”.

Entende-se que as aulas de Educação Física têm uma abordagem construtivista na vida dos alunos e compreende-se que em uma simples jogada de futebol ou handebol não somente há um desenvolvimento de raciocínio, mais também de trajetória e o mais importante de colaboração dos alunos no termo cooperação, faz entender que estes jogos possuem uma nova perspectiva na formação de valores humanitários do aluno. Pois de acordo com os PCN’S – Educação Física (1998).

“Aponta que a competição favorável ao exercício de diversos papéis e estilos pessoais, sendo capazes de promover um melhor conhecimento de si e dos outros’.

Sendo assim, a competição é um elemento a ser utilizado no processo de ensino-aprendizagem de forma coerente, pois assim podemos evidenciar valores que os alunos encontraram em si mesmos.

Os métodos cooperativos utilizados na Educação Física nos jogos são instrumentos pedagógicos que proporcionam os primeiros passos para

começar uma trajetória de mudanças positivas em prol de uma ética cooperativa que estimulem um ambiente humanitário capaz de gerar valores dentro do sistema Educacional. Essa relação dos jogos com a Educação Física visa oportunizar e concretizar atitudes como cita o autor BROTTTO e ORLICK,

“Fica nítida a necessidade de se pensar em como educar as crianças. Já que o jogo tem essa capacidade de “ensinar – aprender”, então que sejam jogos que estimulem e trabalhe a confiança, a auto-estima, a cooperação, a amizade para que, no futuro, essa criança use, em sua vida, o que aprendeu nos jogos”.

Sabemos que os jogos auxiliam o trabalho pedagógico, mas vale lembrar que neste processo é essencial que o professor planeje e utilize métodos que façam o aluno a investigar e compreender, pois o professor neste momento além de preparar o ambiente, ele tem que convidar o aluno a desenvolver a sua capacidade em compreender as diversificadas situações que possam ocorrer no desenvolvimento dos jogos.

A compreensão do aluno, o autocontrole e o respeito por si próprio, além da facilidade de construir uma estratégia vencedora, levantar hipótese e o aumento da capacidade comunicativa são aspectos que o professor por analisar e avaliar dentro do contexto dos jogos (BRASIL, 1998).

Pois segundo BROTTTO ele afirma que “Temos no jogo uma oportunidade concreta de nos expressarmos como um todo harmonioso, um todo que integra virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades, bem como a possibilidade de aprender a SER... por inteiro e, não, pela metade. Jogando por inteiro, podemos desfrutar da inteireza uns dos outros e descobrir o jogo como um extraordinário campo para a descoberta de si mesmo e para o encontro com os outros”.

Destacamos que os jogos cooperativos e o esporte são instrumentos que aperfeiçoam a compreensão de viver do aluno, mas é preciso que o professor gerencie bem os conteúdos atitudinais onde o seu objetivo é propiciar o autoconhecimento, pois ele terá que transformar o espaço do jogo em um ambiente cooperativo, onde ele possa fazer escolhas das decisões baseados no interesse e na necessidade da coletividade. Sendo assim identificamos que os jogos são aplicativos sócio históricos onde funciona como um catalisador de atitudes nas quais contribui para a construção do desenvolvimento cognitivo do aluno. Diante das considerações expostas temos que reafirmar que os jogos abrangem uma dimensão que vai além de uma simples jogada, onde eles ultrapassam os muros da escola, como cita o autor, GARCIA(2001).

”Aponta que as concepções sócias construtivistas valorizam o conhecimento do aluno e cita, por exemplo, de uma professora de história que começa suas aulas com base nas histórias de vida de seus alunos”.

O que não é muito diferente dos jogos cooperativos, pois eles contam além da trajetória dos alunos e a socialização que ele proporciona a cada vivência exercida por eles, organizam um segmento de atitudes que irão fazer parte de todo o contexto vivido por estes alunos.

CAPITULO II: APRESENTAÇÃO DOS DADOS

2.1- Dados Gerais da Pesquisa

A pesquisa realizada têm caráter descritivo, onde serão descritas as relações dos jogos cooperativos e a variação comportamental dos alunos da Escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz, serão utilizadas técnicas para coletas de dados, que demonstraram quais as relações que interferem para as ocorrências das transformações. No decorrer do processo investigativo ocorrerão observações sistemáticas quais requerem um planejamento prévio para o desenvolvimento da pesquisa, sendo assim,, observar a estrutura e as condições serão fundamentais para que encontremos as devidas respostas para investigarmos o problema. De acordo com (LAKATOS E MARCON-1991),

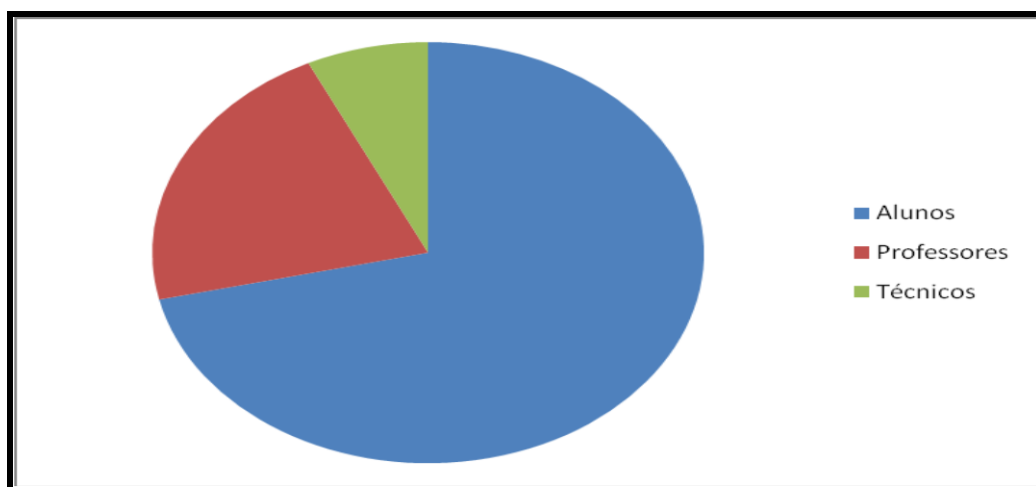
“O método de abordagem caracterizar-se-ia por uma abordagem ampla, em nível de abstração elevado, dos fenômenos da natureza e da sociedade”.

Utilizaremos na pesquisa o método indutivo que abordará o contexto histórico dos jogos chegando à realidade que ocorre na escola através dos jogos cooperativos, este método será utilizado com três abordagens, como observar os fenômenos ocorridos, descobrir a relação dos fatores entre os alunos e os jogos e a generalização da relação que os fatores ocorrem, portanto,, este método apresenta uma observação direta extensa, teremos que descrever cada fato que esteja ligado a este fenômeno.

Para obtermos as análises dos fatos, que estão inseridos nas transformações, utilizaremos os questionários de auto-aplicação, onde será aplicados na escola durante os intervalos, a aplicação do questionário servirá para analisarmos as reais causas deste fenômeno, investigar todo este contexto é fundamental para a pesquisa, entender a conjectura que norteiam os jogos ao longo da história com a sua aplicação no âmbito escolar e na escola que esta ocorrendo este fenômeno.

As pessoas que fizeram parte da pesquisa foram: corpo técnico (dois),

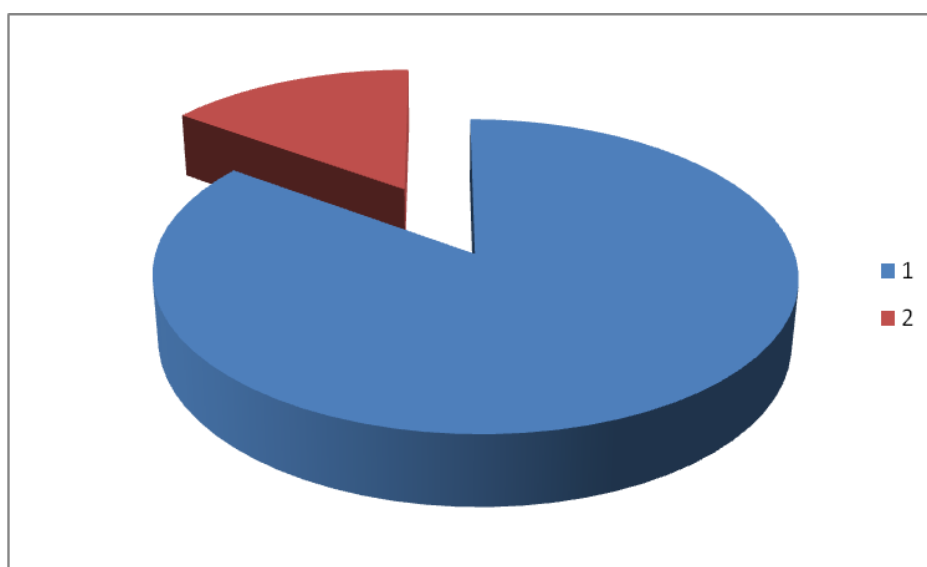
professores (seis) e alunos do Ensino Fundamental II das seguintes séries (5ª a 8ª) totalizando 20 alunos, sendo cinco de cada respectiva série .Ao iniciar a solicitação das entrevistas ao corpo escolar(Direção e corpo técnico) foi muito receptivo com relação ao teor da pesquisa , pois indagaram que este estudo servirá para analisar e refletir as ações que procederam nos últimos anos nos jogos na escola.No GRÁFICO-1 está o demonstrativo das pessoas que participaram da pesquisa.



No decorrer da coleta de dados foi encontrada uma dificuldade como a falta de tempo de alguns professores, pois muitos no intervalo não queriam responder os questionários, o que resultou modificarmos as trajetórias para a coleta dos dados utilizando o espaço de planejamento de alguns professores, mas com relação aos alunos, todos foram muito receptivos e dinâmicos na hora de responderem os questionamentos, pois em alguns momentos para determinados alunos tínhamos que explicar o que investigamos e o porquê destas investigações, pois muitos alunos acharam interessante o teor da pesquisa para sua vida escolar.

2.2-Entrevista com o Corpo Técnico.

Nas entrevistas com o corpo técnico utilizamos perguntas diretas onde foram unânimes em descrever que os jogos cooperativos têm um poder organizador dentro da estrutura educacional, onde faz o aluno começar a modificar suas atitudes, e ainda ressaltaram que ele é um ótimo instrumento pedagógico investigativo, pois estimula o aluno a melhorar suas notas e principalmente o seu comportamento, pois em certos momentos dos anos letivos após a utilização dos jogos foram detectados que a evasão escolar diminuiu acentuadamente entre os alunos do turno vespertino, onde nos posicionaram sobre o percentual do ultimo ano de sua implantação que foi 85% de assiduidade e 15% de faltosos. Como podemos observar no gráfico abaixo.



Diante desses argumentos foi possível repensar um novo calendário para os jogos, o corpo técnico juntamente com os professores de Educação Física elaboraram o pré-jogos, onde sua funcionalidade é de estimular ainda mais os alunos, e ocorrem sempre no final de cada semestre.

Os entrevistados fizeram a correlação entre a pedagogia, os jogos e as possibilidades que eles causam na estrutura pedagógica da escola, portanto como há um acompanhamento direto de toda a comunidade escolar observou-se um desencadeamento de correntes investigativas que vincularam os jogos

com o processo de ensino-aprendizagem da escola, isso fez com que houvesse uma reflexão no âmbito escolar com relação à recuperação da aprendizagem dos alunos, outro ponto positivo foi à aquisição por parte dos alunos em respeitar as regras impostas nas participações dos jogos como, por exemplo: número mínimo de notas vermelhas, assiduidade ou não agressão física e verbal aos outros colegas.

Um dos pontos negativos observados pelo corpo técnico foi à falta de colaboração dos demais professores das outras disciplinas, fazendo com que os professores de Educação Física ficassem sobrecarregados neste período. Outro fato relatado foi à quantidade de modalidades implantadas no período dos jogos, o que sobrecarregou os horários do evento fazendo com que a coordenação do evento ficassem sobrecarregado, ainda foi ressaltado pelo corpo técnico de que deveriam ser implantados os jogos a cada final de bimestre, pois assim haveria um maior interesse dos alunos nos estudos, na conclusão da entrevista com o corpo técnico observou-se que os jogos são instrumentos que rompem com isolamentos que vigora no interior da escola, pois ele proporcionou uma maior socialização em todos os âmbitos da comunidade escolar.

2.3-Entrevista com os professores

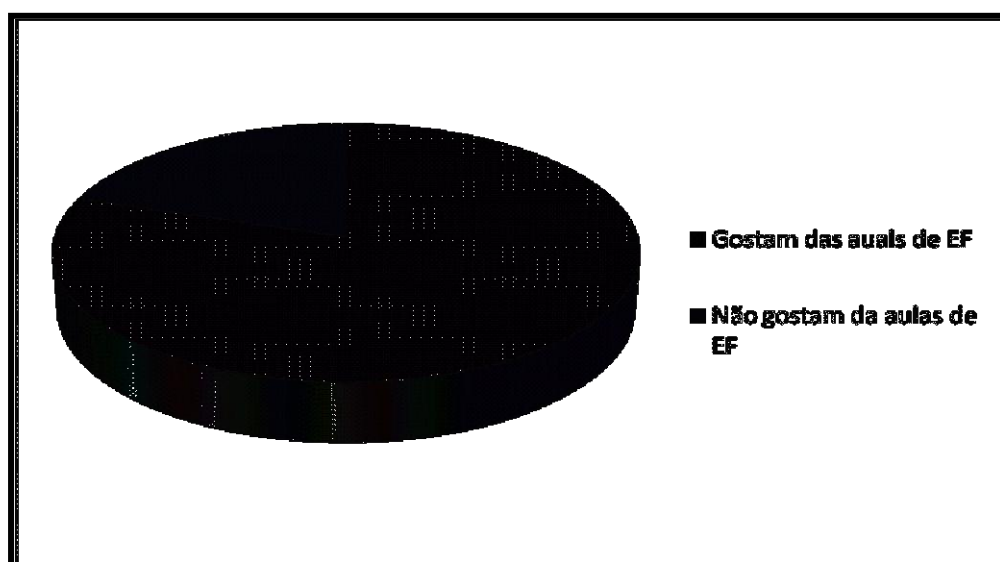
Na coleta de dados dos professores das outras disciplinas houve um direcionamento no qual indagavam que a prática dos jogos cooperativos era uma estratégia de ensino que buscava resgatar o aluno de suas concepções, atitudes e valores, e como um instrumento pedagógico ele promove o resgate e a construção das habilidades dos alunos, estes fatores são os mais positivos encontrados pelos professores com relação aos jogos cooperativos, mais obtivemos alguns pontos negativos como a falta de estruturação da direção da escola, pois dois dos professores entrevistados fizeram essa indagação que em certos momentos do evento ficavam impossibilitados de resolver alguma ocorrência mais grave que ocorreu.

Outra observação foi à exclusão de alguns alunos por não terem aptidão nas modalidades esportiva, em uma das entrevistas um determinado professor

colocou que os jogos são válidos desde que todos possam entender o seu objetivo, coisa que alguns colegas não fazem, isso porque durante a realização dos últimos jogos na escola houve uma discussão entre os próprios colegas sobre uma modalidade esportiva, portanto ainda alguns professores desconhecem o verdadeiro valor da palavra cooperação.

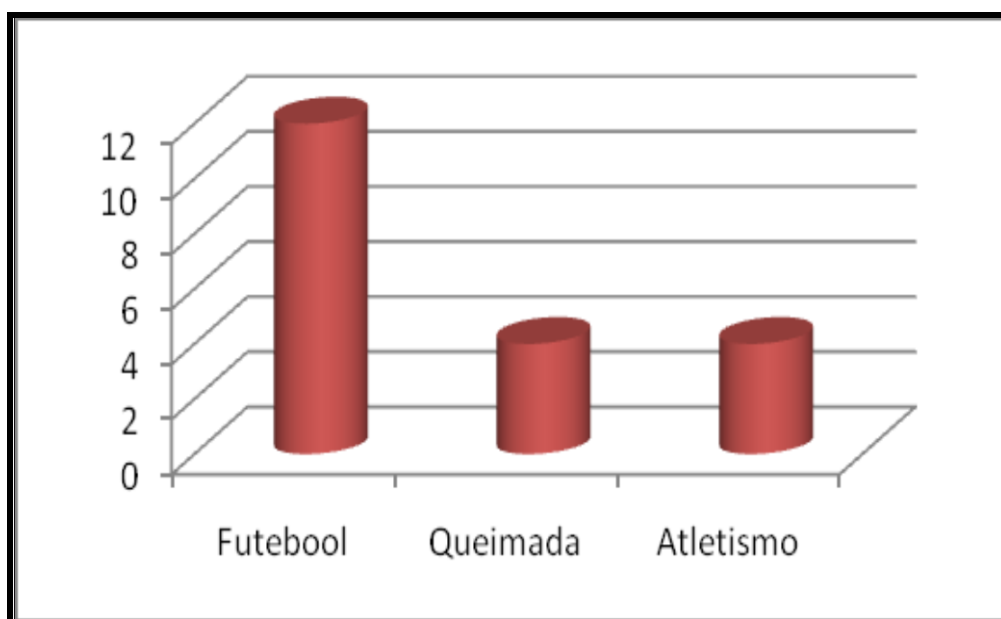
2.4-Entrevista com os Alunos.

Na realização da coleta de dados dos alunos ressalvo que 20 alunos entrevistados foram unânimes em afirmar que gostam das aulas de Educação Física, por acharem importante a prática das atividades esportivas e principalmente pela prevenção a qual a disciplina proporciona, no decorrer da entrevista foram questionados sobre os jogos cooperativos, onde 16 dos entrevistados afirmaram que gostam dos jogos, somente 4 não gostaram de participar, pois em certo momento foram excluídos de alguma modalidade, podemos verificar este dado no GRAFICO - 2 abaixo.

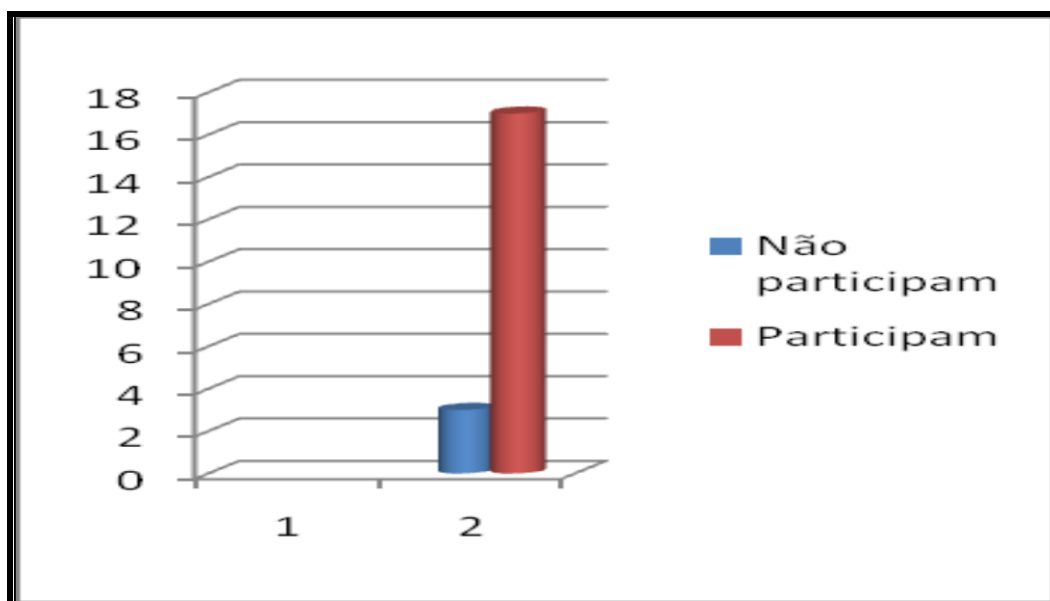


Ao serem averiguados sobre a modalidade que mais gostavam de participar, 12 afirmaram que a modalidade de sua preferência é o futebol, 4

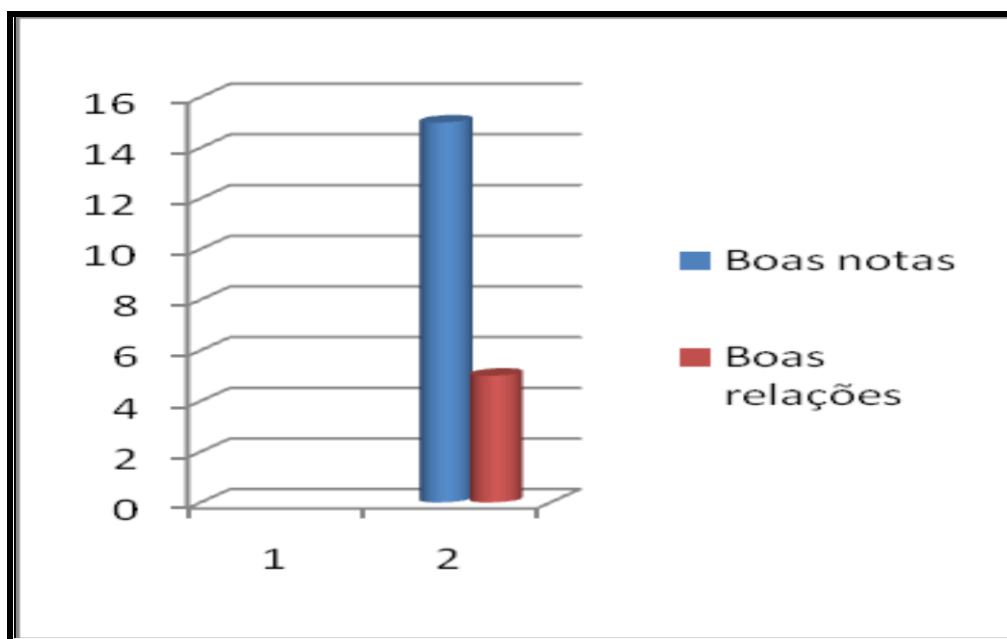
queimada, 4 atletismo. Conforme podemos observar no GRAFICO-3.



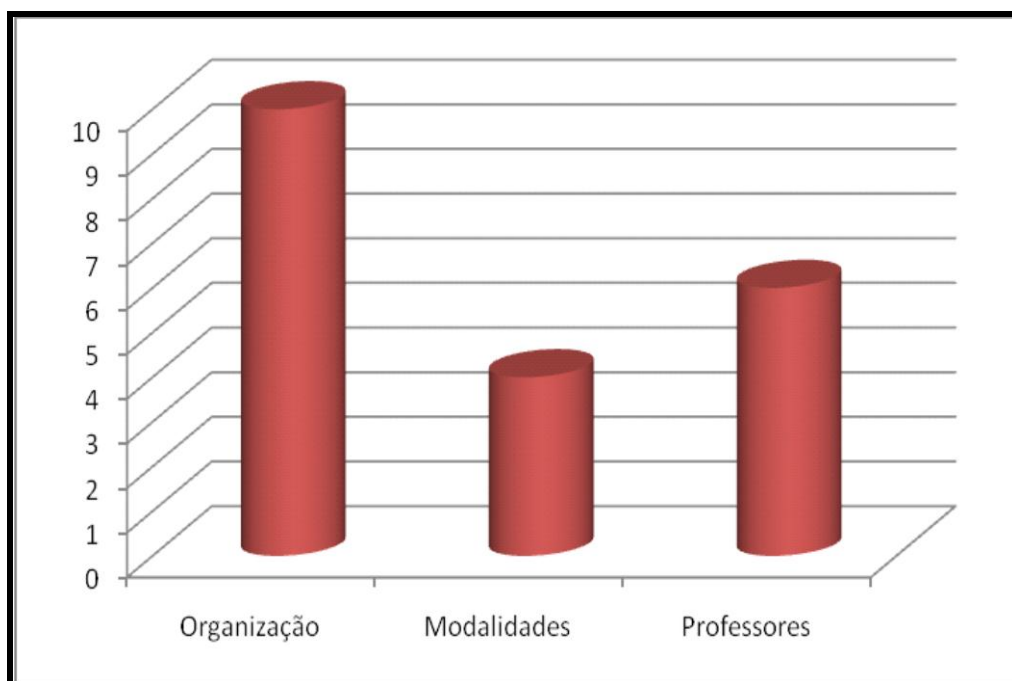
Em outro questionamento, onde os alunos avaliam a participação dos demais professores, 17 alunos afirmaram que a participação dos professores eram eficaz e 3 que não participavam de forma integrante, ou seja, não se interessavam pelos jogos. Onde podemos identificar no GRÁFICO-4.



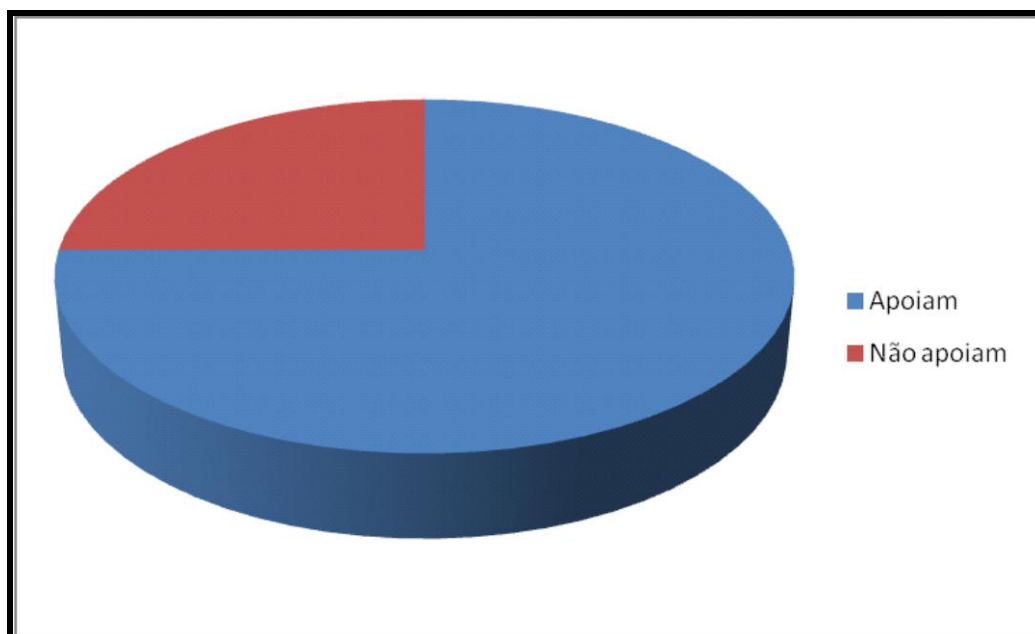
Quando investigados sobre o que mais marcou no andamento dos jogos em suas vidas, 15 alunos após participar dos jogos obtiveram um aumento gradativo em suas notas e 5 alegaram que os jogos proporcionou para ele uma boa relação com os demais alunos. Onde observamos no GRAFICO-5.



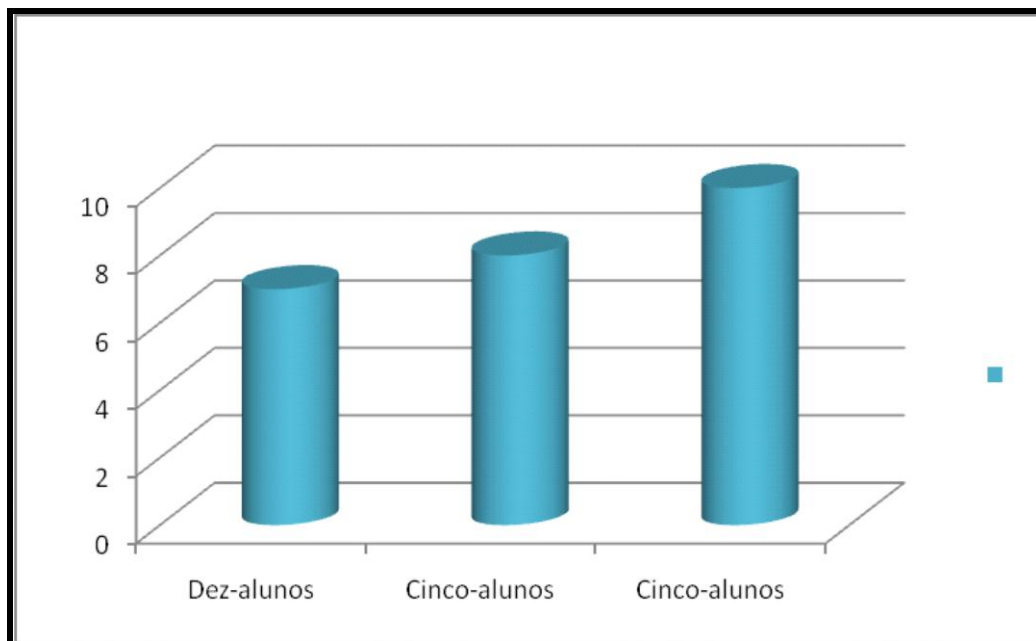
Outro ponto abordado foi com relação ao que está faltando para melhor realização dos jogos, 10 alunos afirmaram que falta mais organização, 04 falaram que falta mais modalidades esportivas e 06 alegaram que falta mais participação dos outros professores. Conforme o GRAFICO-6.



Outro fator acometido foi com relação à agressividade, onde 14 afirmaram que durante os jogos elas diminuíram e 4 relataram que observou em certas circunstâncias debates verbais entre alguns colegas. Quanto indagados sobre o apoio dos pais com relação a sua participação nos jogos, 15 alunos relatam que tinham todo o apoio e 5 declararam que os pais não queriam que participassem dos jogos, pois achavam uma perda de tempo e os professores só queriam matar as aulas, onde podemos verificar no GRAFICO-7.



No questionamento sobre a aquisição de valores obtidos durante os jogos, 16 alunos declararam que houve uma aquisição de valores sociais onde a cooperação foi fundamental para esta descoberta e 4 alunos relataram que não houve qualquer aquisição de valores em suas vidas. Outra informação obtida foi com relação a quantos dias deveriam ser realizados os jogos, 10 alunos falaram que em 7 dias , 5 relataram que em 9 dias era suficiente e 5 declararam que deveria ser em duas semanas, como podemos observar na GRAFICO-8 abaixo.



A pesquisa foi realizada de forma gradativa, onde todos envolvidos no processo ficaram satisfeitos em participar de uma pesquisa voltada a entender os reais motivos que levam os jogos a transformarem certas atitudes dos alunos tanto com relação aos comportamentos, a evasão escolar e ao aumento do rendimento escolar.

Sendo assim, a pesquisa ocorreu de forma quantitativa para podermos identificar dentro da estrutura dos jogos todo o fenômeno sucedido. Deste modo, teremos mais embasamento para poder tirar as devidas conclusões, pois com os informações recolhidos teremos dados que poderão responder uma série de questionamentos sobre os jogos dentro do contexto escolar. De acordo com o autor (OLIVEIRA-1998),

“Os jogos cooperativos são capazes de diminuir as manifestações de atitudes agressivas e de aproximar as pessoas a um processo de formação de valores e princípios, na formação essa que pode afirmar tanto o coletivismo, a solidariedade e a cooperação quanto a individualidade, o egoísmo e a competitividade”

Desta forma, as coletas dos dados quantitativos e qualitativos

produzidos nas investigações deliberaram identificar quais os reais motivos que levaram ao resgate de valores comportamentais dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, sendo assim os jogos cooperativos são os protagonistas de um papel fundamental nas modificações alcançadas nos diversos âmbitos.

Onde a execução dos jogos foi bem aceita em todos os âmbitos dentro do contexto escolar, na qual foram investigados por alguns setores da escola, pois Segundo Cortez (1996),

“Os jogos Cooperativos devem estimular a exploração da criatividade, livre de pressões e avaliações, para que o aluno tenha a oportunidade de aprender, errando, Essa liberdade de executar esse conteúdo poderá conscientizar o educando das suas autonomias e capacidade de desenvolver atividades em grupo para concretização de objetivos em comum”.

Consequentemente a pesquisa foi realizada com suas limitações e dificuldades, mais isso não impediu que observássemos as referidas transformações ocorridas, pois ao final de cada dia de aula da investigação, sempre procurava conversar com alguns responsáveis para analisar o ponto de vista deles mesmo que informalmente, pois muitos não tinham tempo para realizar os questionários, o que mesmo com as conversas informais, obtivemos grandes avanços na aquisição dos dados, pois muitos dos pais já tinham suas opiniões sobre a implantação dos jogos na escola.

A coleta de dados para esta pesquisa foi fundamental, pois em campo pudemos observar e obter as feridas respostas sobre as transformações ocorridas, mesmo porque cada processo desta coleta de dados foi essencial para podemos ter um maior embasamento científico para realizar as devidas averiguações sobre os fenômenos ocorridos, vale ressaltar que o método da pesquisa foi essencial para que o processo da coleta de dados obtivesse resultados significantes e as devidas demonstrações de deficiência que ocorreram ao longo desta pesquisa.

Isso tudo só ressalta que diante de uma boa metodologia, podemos

obter significativos resultados para podermos realizar na integra as devidas analises de forma coerente e sobretudo especifica de cada item coletado.

Portanto, a pesquisa obteve um grau de informações que levaram as devidas averiguações, que irão proporcionar uma maior abrangência nos conteúdos dos objetivos que os jogos propõem para os alunos da escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz ,fazendo com que encontremos os devidos embasamentos para analisar os reais fatores deste fenômeno ocorrido na referida escola.

CAPITULO III: ANALISES E DISCUÇÃO DOS DADOS

3.1-Os Jogos Cooperativos: O olhar do Corpo Técnico Pedagógico

Neste capítulo iremos realizar as análise dos dados obtidos na pesquisa. Os jogos cooperativos são realizados na Escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz no mês de agosto, mais precisamente na semana do estudante, pois foi criado com um dos objetivos de estimular o aluno dentro do processo de ensino-aprendizagem.

Ao iniciar a pesquisa com o corpo Técnico composto por dois pedagogos, eles foram indagados quanto à posição técnica sobre os jogos cooperativos, os dois indagaram que ele é um ótimo auxiliar pedagógico onde é parte integrante no processo de ensino-aprendizagem. Pois durante os anos de sua implantação foram diagnosticados uma série de fatores que serviram como reflexão no ato da aprendizagem dos alunos, como por exemplo, a diminuição da evasão escolar, pois desse do ano de sua implantação, os técnicos vem fazendo um mapeamento da assiduidade dos alunos na escola durante o ano letivo. E foi constatado que no período noturno, houve um crescente aumento de assiduidade dos alunos depois da implantação dos jogos na escola.

Vale ressaltar que o corpo técnico também participa da construção dos jogos cooperativos da escola, onde é elaborada a estrutura pedagógica do evento juntamente com os professores de Educação Física, pois dentro deste processo há critérios avaliativos durante o primeiro semestre, que são: assiduidade, quantidade de notas vermelhas, comportamento (não agressão verbal a professores ou a qualquer funcionário da escola), para que os alunos possam participar dos jogos de forma integra.

Para os técnicos pedagógicos, os jogos cooperativos da Escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz, proporcionam para os alunos momentos únicos e lúdicos em suas vidas, pois há uma integração de valores, sem falar na aquisição deles, durante todo o evento, pois é visto que os jogos usados corretamente há uma corrente que o liga em todos os lugares, visto que está logística foi observada no decorrer dos cinco anos de sua aplicação na escola relata um dos técnicos pedagógico. Que em todo este processo verificou-se a

transportabilidade destes valores além do muro da escola, chegando até a participação efetiva da comunidade no evento dos jogos cooperativos.

Há um entendimento dos jogos para o corpo técnico que justifica a sua utilização pedagogicamente, mas ainda constata-se falhas por parte deles na execução, uma delas é a não efetivação da participação de todos mesmo sendo cooperativo ainda algum aluno não participa diretamente das atividades, alguns participam indiretamente, ou seja, somente como torcedores.

No relato do outro pedagogo ele frisou que os jogos transportam valores, os quais muitos dos alunos nem sabem que possuíam, pois houve um maior companheirismo, respeito com os colegas das turmas, outro fator importante foi à socialização dos alunos das diversas turmas.

Com relação à diminuição do rendimento escolar, onde os pedagogos analisaram os índices das notas vermelhas durante o processo de implantação dos Jogos Cooperativos na escola, um dos pedagogos relatou que houve uma graduada diminuição do turno da manhã com relação a estas notas, mas no turno da tarde ela não foi tão significativa quanto da manhã, talvez por não estarem mais integrados aos jogos, relata um dos pedagogos, já e o turno da noite surpreendeu os pedagogos, pois muitos que não tinham rendimento, ou seja, aqueles alunos que só vinham a escola por vim, e nem ficavam durante todo o horário, começaram a efetivar suas tarefas obtendo nota no final de todos os bimestres e permanecerem por mais tempo em sala de aula, o que a coordenação pedagógica investiga ainda mais o poder dos jogos sobre os alunos.

Mesmo tendo este critério para participar dos jogos, onde o rendimento baixo faria com que o aluno não participasse, houve cerca de 15% de alunos do turno da tarde que tiraram nota abaixo da média da escola, quando procurados sobre o porquê alguns relataram que não queriam estudar a devida disciplina ,mas queriam participar dos jogos, não achavam justo serem excluídos por terem uma nota vermelha durante todo o bimestre, justifica um aluno ao ser questionado pelo pedagogo da escola. Neste momento, nos deparamos que algumas vezes estas punições não são louváveis no processo de aprendizagem dos alunos, devemos ser cautelosos nestes momentos,

sermos flexíveis moderadamente.

Analisando os relatos do corpo técnico verificamos que os jogos cooperativos da escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz são edificações na estrutura básica comportamental e afetiva dos alunos, sendo assim é um mecanismo didático que além de ajudar no processo de aprendizagem, ele é um elemento que proporciona ao aluno momentos lúdicos inesquecíveis em suas vidas, conforme cita o autor. SOLER (2011):

“Nesses jogos todos estão mais livres para jogar e se divertir, a risada e a intercomunicação de idéias faz parte do jogo e ajudam a sustentá-los. Lembrando que a felicidade só é real quando pode ser compartilhada e quanto mais pessoas estiverem felizes melhor”.

Portanto, identificar estes momentos no processo de aprendizagem é fundamental para que o âmbito escolar seja um lugar onde o aluno além de obter conhecimento ele também adquira conhecimentos, os quais ira fazer parte de toda a sua vida, de forma que o próprio aluno entenda o verdadeiro valor dos jogos, não como uma competição, mais sim como uma cooperação onde não há ganhadores ou perdedores, mais sim vitoriosos, não só na conquista do jogo mais sim na aquisição de valores humanitários, onde nunca havia visto nem em seus lares, isso nós a ideia de que a escola é muito mais que um lugar de obter conhecimentos, mais de descobrir em coletividade elementos afetivos nunca observados por eles.

3.2-Os Jogos Cooperativos: O olhar dos Docentes

Na análise da coleta de dados foram entrevistados seis professores das referidas disciplinas, Matemática, Língua Portuguesa, Língua Estrangeira, Ciências, História e Geografia. No início da coleta de dados obtive uma pequena dificuldade, como não queria atrapalhar qualquer andamento das aulas propus junto a Coordenação Pedagógica que aplicaria os questionários nos intervalos das aulas, mas tinha alguns professores que não participaram

por acharem que o intervalo é para descansar, mesmo assim outros professores propuseram ajudar e colaborar na pesquisa.

Ao serem indagados sobre os jogos escolares, alguns colegas falaram que ele é um instrumento didático-pedagógico excelente para cativar os alunos, outros afirmaram que eles buscam resgatar a construção de habilidades dos alunos, na procura do conhecimento, pois lhe intrigam no poder que eles causam no âmbito escolar durante este período.

Obtivemos alguns aspectos negativos com relação a sua aplicabilidade, pois muitos professores questionavam a não participação efetiva de todos os alunos nos jogos e também a falta de apoio por parte da direção da escola que em certas ocasiões não estava presente para solucionar pequenos problemas ocorridos como, por exemplo, agressões verbais, falta de algum material etc.

Ao coletar os dados dos professores de Educação Física, eles mencionaram que de início os jogos serviam para recompensar os alunos pelo dia do estudante, mas depois foram agregando valores e preceitos na efetivação e participação dos alunos. A partir deste momento, eles começaram a amadurecer o que seria esta semana de jogos ,realizadas sempre na data comemorativa do dia estudante na escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz.

Neste momento iniciaram uma série de transformações no projeto político destes jogos, como o tempo e as limitações impostas para a participação, pois uma dos professores da referida disciplina, colocou que já havia algum tempo que observava as aulas e investigava entre os alunos o que mais gostava nas aulas de Educação Física, isso fez com que comesçassem a elaborar os jogos cooperativos, com duração de uma semana, de início a direção da escola foi contra por achar que seria uma semana de desperdício, mais depois de enumeras negociações dos professores, onde demonstraram qual seria a importância do mesmo, a direção liberou a efetivação dos Jogos cooperativos na escola, mas com certo receio.

Um dos professores de Educação Física ainda ressalta que no início do ano letivo há um organização do evento com a coordenação Pedagógica, que acertam a realização dos jogos no calendário escolar, um grande marco frisou o mesmo em seus posicionamentos, pois durante muito tempo eles vinham cogitando está possibilidade de implantação no calendário escolar, um marco

para a Educação Física relatou o professor da escola.

Outro fator colocado pelos professores foi à adesão dos jogos a cada final de bimestre, para poder incentivar ainda mais os alunos dentro do processo de ensino-aprendizagem, mas infelizmente não foi adiante porque a direção da escola acha um desperdício de tempo e aula, o que não desanimou os professores, onde fizeram uma nova proposta com os pré-jogos que ocorreria uma prévia em meados do final do primeiro bimestre, depois de inúmeras negociações conseguiram realizar em dois dias, foi desafiado mais ao mesmo tempo muito gratificante fala um dos professores da referida disciplina.

Na pesquisa também foi analisado os planos de aulas dos professores, onde eles usam uma metodologia diferenciada e com aquisição de conhecimento prévio para a capacitação dos alunos na obtenção do conhecimento das regras e os fundamentos das modalidades esportivas que são utilizadas nos jogos, ainda vale destacar que na metodologia dos professores a utilização de jogos adaptados com os alunos transformando as regras no decorrer da aula, isso faz com que os alunos tornem-se parte integrante do próprio contexto didático, que a matéria proporciona outro ponto colocado pelos professores foi a utilizar de uma metodologia critica superadora, onde os alunos eles investigam e indagam sobre os assuntos colocados em suas aulas.

Temos que ainda frisar o quanto a metodologia utilizada pelo professor da disciplina de Educação Física é diferenciada, pois eles dão o poder aos alunos instigar os conteúdos de maneiras diversificadas, utilizando não somente as aulas práticas mais sim as aulas didática fazendo com que o aluno investigue através de pesquisas, pequenas oficinas, apresentações e relatos vividos por eles no dia-dia.

Um dos pontos mencionados nos relatos dos professores foi com relação há inclusão dos alunos com deficiência, um dos professores relatou que ainda há uma grande falha da escola com relação a estes alunos, pois há uma professora da aérea mais ela não acompanha os alunos durante as aulas de Educação Física, tanto nas aulas práticas quanto nas teóricas, isso faz com que dificulte muito mais a inclusão destes alunos, uma vez que não sei a

linguagem deles, tenho que adivinhar o que estão querendo nas aulas, relata um dos professores pesquisados, um dos fatores onde o corpo técnico nunca deu a atenção, justifica o professor de Educação Física, o que no processo de aquisição de conhecimento do aluno complica, pois não há um acompanhamento adequado como deveria ser realizado na escola.

3.3-OS Jogos Cooperativos: O Olhar dos Discentes.

Ponderando os dados coletados com os alunos, sendo que foram entrevistados vinte alunos, onde foram cinco de cada série do Ensino Fundamental II, eles foram unânimes em definir as aulas de Educação Física como um momento na vida escolar deles de total alegria, pois eles frisaram que gostavam muito das aulas por ser um momento dentro do processo de ensino aprendizagem que liberam as energias de outras aulas monótonas, saindo da rotina, dentro da sala de aula.

Ao iniciar a investigação dos jogos no início dos questionamentos e analisando ele, descobrimos que entre os alunos não há um consenso sobre os jogos, pois 80% deles me falaram gostam dos mesmos, mais 20% disseram que não gostam, por ser a parte excluída nos jogos, pois muitos professores buscam nas turmas alunos que tenham a maior possibilidade de jogar e isso faz com que os menores obesos fiquem de fora dos jogos, um dos alunos colocou a seguinte posição, não gosto dos jogos, pois só participo da torcida, porque os professores alegam que há poucas vagas, neste momento verifiquei que mesmos os jogos sendo cooperativos ainda há colegas que não entendem o que significam na integra um dos pontos ainda falho neste evento.

Avaliando aos dados dos alunos, foram questionados quanto às modalidades esportivas que eles mais gostavam de participar no evento, sendo que a maioria apontou o futebol, uma modalidade que tantos os meninos e as meninas investigados afirmaram que é um dos melhores esportes, pois o mesmo sendo cooperativo, ele oportuniza conhecer novas jogadas e sobre tudo faz com que os jogadores fiquem muito mais unidos sem aquela individualização ocorrida em um jogo normal, isso só adverte que os jogos cooperativos fazem com que o aluno repense as normatizações utilizadas nos

jogos comuns, o que é muito bom para eles neste processo de aquisição motora.

Com relação à participação dos professores questionados aos alunos eles falaram que muitos não participam de forma integral, pois muitas vezes em certo momento do evento o professor responsável pela turma deixavam eles sozinhos, sem qualquer instrução o que deixavam eles perdidos em alguns momentos dos jogos, outro ponto colocado por eles foi à participação de outros professores efetivamente, pois em suas turmas havia até um padrão nos uniformes deles com palavras de cooperação tipo “todos unidos nos jogos”, isso fez eles pensarem o quanto o professor responsável pela turma deles está engajados com a turma, o que resultou em certos momentos de desconforto por alguns alunos. Neste momento temos que frisar que mesmo tendo uma breve colocação do teor deste evento alguns colegas ainda não sabem ou não querem conhecer o que realmente a Disciplina da Educação Física faz tanto na escola como no currículo escolar.

Por outro lado, temos que avaliar o quanto eles estão sendo aproveitados pelos demais colegas, pois um dos alunos entrevistados mencionou que a professora da disciplina de Língua Portuguesa mandou que eles fizessem uma redação sobre os jogos, o que mais chamaram a sua atenção, e que 70% dos alunos afirmaram que os jogos foi um incentivador para modificar suas notas, ou seja, o seu rendimento escolar que estava baixo, pois um dos critérios utilizados para a participação é números mínimos de notas vermelhas que é uma, isso fez com que muitos alunos comesçassem a fazer suas tarefas diárias, relata um dos alunos entrevistados. Mas também foi colocado que com os jogos houve uma maior conexão entre os alunos, pois muitos não tinham uma boa relação com os outros colegas, e nem conheciam os demais das outras turmas.

Um dos quesitos abordados na investigação junto aos alunos foi o que está faltando no ponto de vista deles para o sucesso total dos jogos, onde 60% afirmaram que está faltando mais organização por parte da coordenação do evento, pois em certos momentos falta alguma coisa material, mas também posicionaram que está faltando abranger mais modalidades esportivas que gostariam de participar, um dos fatores que mais intrigaram neste

questionamento é que 40% dos alunos responderam que o mais está faltando é a participação efetiva dos demais professores que não valorizam os jogos como deveria ser.

Ao serem indagados nos questionamentos sobre a agressividade na escola, 60% dos alunos relataram que houve uma gradativa diminuição das mesmas entre eles durante os jogos e no decorrer do ano letivo, pois um dos alunos disse que não havia participado no último anos porque havia agredido um colega na aula de Língua Estrangeira, o que pensavam que não iria se punido dos jogos, mas na hora da inscrição das turmas houve este impedimento, o que lhe fez repensar na sua atitude, pois este evento para ele é de suma importância na sua vida escolar, uma vez que já havia participado de três nos seguidos, em seu último anos na escola estava impossibilidade de participar, onde verificamos que em seu relato foi diagnosticado a construção de um entendimento mais específico sobre a violência, pois devido a um pequeno fato ocorrido ficou impedido de realizar o que mais gosta participar dos jogos cooperativos da escola, e em seu relato ele frisa que este episódio marcou sua vida, neste momento podemos verificar o real poder alcançado pelos jogos cooperativos da escola.

Pois os jogos, trás estas possibilidades para o âmbito escolar, onde as descobertas de valores fazem parte de um seguimento ainda não visto pelos alunos, outra situação averiguada foi o apoio dos pais, sendo que 70% deles apoiavam incondicionalmente os jogos, pois muitos contribuía com incentivos e doações nas premiações, ainda afirmaram que era uma forma alternativa de transformar a escola e sair do tradicionalismo que é um constante nas escolas, assim foi relato por um dos alunos durante as entrevistas realizadas, mas em outros relatos identificamos que 30% dos pais não se identificam com os jogos, por acharem que é uma alternativa de matar as aulas, onde os professores passam uma semana sem ir à sala de aula para passar conteúdo, entende-se que estes pais ainda estão no princípio arcaico da educação se faz somente nas quatro paredes de uma sala de aula, sem haver qualquer possibilidade de construtivismos fora dela.

Um dos fatores mais frisados na pesquisa pelos alunos foi à descoberta de valores, ou seja, nunca haviam imaginado que durante um evento como os

jogos cooperativos poderiam conhecer sentimentos que valorizassem ainda mais a participação dos demais colegas. Portanto, durante os jogos, os alunos descobriram que os valores sociais estão presentes no âmbito escolar e que através dele houve uma maior integração dos colegas, outro agente circuncidado foi à cooperação onde todos trabalharam em comum acordo com a turma, ou seja, em prol de uma maior efetivação sendo que o mais importante não era vencer, mais sim participar dos jogos que lhe são proporcionados na semana do estudante como um estímulo pedagógico de grande relevância no processo de aprendizagem.

Vale lembrar que durante o processo dos questionamentos alguns alunos posicionaram-se sobre a aquisição de valores, estes os quais irão fazer parte de suas vidas, isso só constata que em um simples jogo podemos direta ou indiretamente conhecer um mundo a parte ainda oculto em nossas vidas, onde em nosso dia-dia não temos conhecimento ou demonstrações, na verdade os jogos estimulam esta ocorrência de sentimentos que os alunos não buscavam mas encontraram para fazer parte de suas vidas.

A partir de momento de sua implantação dos jogos na escola, houve um pequeno questionamento entre os alunos da duração da realização do evento, uma vez que em uma semana era pouco para realizar todas as atividades, relato um dos alunos entrevistados. Mas na aplicação dos questionários 50% dos alunos tiveram a mesma opinião, na qual um dos alunos escreveu que tiveram este questionamento com relação dos jogos com os professores e corpo técnico mais, os pedagogos falaram que seria demais tempo para a realização do evento o que claro não agradou os alunos, mas 30% falaram que poderia ser realizados dentre de nove dias, alguns professores acharam um tempo muito extenso, pois poderiam atrapalhar o andamento das aulas e seus conteúdos e 20% declaram que poderia ocorrer em duas semanas, dentre estes posicionamentos vemos que os jogos são instrumentos didáticos bem aceitos pelos alunos, mas há alguns docentes que não tem a mesma posição com relação a eles.

Um dos fatores ainda instigados pelos alunos foi à inclusão dos alunos que possuem alguma necessidade especial, pois na escola há três alunos que possuem esta deficiência (surdos e altistas), Em um dos relatos de um dos

alunos, ele revelou que a sua colega de classe está muito feliz mesmo não conseguindo falar, mas os seus olhos expressavam uma alegria que cativou os demais colegas, chegando até mesmo a comentar que alegria era está, dela nunca observada antes por eles, pois ela fez parte do contexto dos jogos onde pode participar e observou que era importante para a turma, retificou um dos alunos entrevistados.

Em um dos questionamentos aos alunos sobre o que eles procuravam nos Jogos cooperativos da escola, um dos relatos chamou atenção na hora da análise da pesquisadora foi o fato de que os jogos não possuíam a eliminação dos participantes durante os jogos, mais sim inclusão dele durante todo o processo dos jogos, o que fez pensar que nunca poderia existir este tipo de jogo, pois ele tinha a visão somente de jogos competitivos onde só há um ganhador.

Sabe-se que os jogos cooperativos são ferramentas pedagógicas que podem engrandecer ainda mais o ano letivo de qualquer escola, pois eles fazem com que se integraliza como ser humano, ou seja, faz com o aluno descubra e trabalhe valores onde façam uma integração do aluno com o meio onde ele está presente e muitas vezes ultrapassem os muros da escola.

Diante da análise de todos os fatos investigados, verificamos que os jogos são motivadores no processo educacional e que eles abrem as portas da aquisição de valores, e que eles como recurso pedagógico são verdadeiros instrumentos motivadores que fazem com que o aluno utilize um esquema corporal mais favorável às suas possibilidades e principalmente ao seu rendimento, onde não há um desconforto e nem a obrigação de ganhar, mais sim de participar de forma coerente e principalmente cooperativa. Criando assim um ambiente de total valorização do lúdico onde proporciona a visão integradora para o aluno.

CONCLUSÃO

Diante de todos os dados obtidos, não poderia deixar de mencionar a grande alegria que foi realizar esta pesquisa, pois foram verificados os concretos desafios que os jogos cooperativos proporcionam no âmbito escolar.

Dentro da pesquisa foi constatado que os jogos são instrumentos pedagógicos que ramificam diversas áreas dentro do currículo escolar, conseqüentemente ao identificarmos quais são o seu poder dentro do processo de ensino—aprendizagem, poder utilizá-lo de forma coerente e, sobretudo apontando a trajetória da sua utilização no ambiente escolar.

Sendo assim, sabemos que os jogos cooperativos fazem parte de um contexto revelador, onde a Educação Física está inserida de forma integradora, pois ela revela que dentro destes momentos onde o lúdico está presente, podemos perpetuar transformações de valores e caráter presente na referida disciplina. Perante estes fatores encontrados na pesquisa, identificamos que os jogos são muito mais que instrumentos pedagógicos avaliadores de aprendizagem.

No decorrer da pesquisa- ação foram investigado os pontos positivos e negativos dos jogos nos três seguimentos da escola (coordenação pedagógica, professores e alunos), aonde foram detectados pontos reveladores e intrigantes encontrado na realização dos jogos cooperativos da Escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz.

Ao observar a análise da coordenação pedagógica obtivemos a seguinte conclusão de que os jogos são realmente mecanismos pedagógicos que possibilitam uma ideologia na construção dos valores, mas também proporcionam uma eficácia na atuação educacional de cada aluno, mesmo com certas dificuldades encontradas ao longo de sua implantação.

Foram constatadas gradativamente mudanças ocorridas em sala de aula o que ocasionou o interesse mais profundo do tema, portanto no decorrer da pesquisa muitas respostas foram encontradas e verificadas, mas também foram detectados os grandes desafios a serem superados, pois como toda “receita de pão” tem que ter uma uniformidade nos quatros cantos da forma

para podermos obter um bom resultado, como um pão de excelente qualidade, isso tudo não fica muito longe dos jogos cooperativos da Escola Estadual Reisalina Ferreira Tomaz.

Isso tudo nos fez repensássemos que os jogos ultrapassam o muro da pedagogia escolar, pois ela perpetua alternativas que podemos utilizar de forma interdisciplinar durante todo ano letivo. Pois a idéia fundamental dos jogos é que ele desenvolva nos alunos a análise crítica das decisões que ele possa tomar durante a participação nos jogos e também durante sua vida, já que está é a ideia central dos jogos, fazer com que o aluno crie uma consciência de que mesmo estando em momento lúdico, ele possa enfatizar a construção de valores que corrobora na sua atuação como cidadão.

Os jogos fazem parte de mundo, onde os protagonistas (professores e alunos), são a todo tempo desafiados, pois eles tendem a trilhar caminhos que irão perpetuar suas vidas, e como não ficar diferente a este processo um fenômeno que fez muitos buscar as respostas de intrigaram o corpo docente da referida escola.

Sendo os jogos cooperativos construiu uma nova estrutura, pois os alunos anteriormente só tinham o conhecimento dos jogos competitivos, onde há um ganhador e um perdedor, com a implantação dos jogos cooperativos os alunos começaram a ter outra visão do que realmente são estes tipos de jogos, pois nunca passou na cabeça deles que em um jogo não poderia existir somente ganhadores, onde todos participavam em igualdade, pois bem, os jogos transformaram a visão de jogos destes alunos.

Consequentemente temos que consolidar estes conceitos ainda mais para os alunos, pois entendemos que a Educação Física é uma disciplina que educa mais do que possamos imaginar, ela edifica o sistema social onde o aluno está, pois tende a refletir suas ações externamente da escola.

Claro que em todo processo de descobertas encontramos grandes entraves que nunca imaginamos que poderia existir, pois na pesquisa deparamos com elas, onde uma delas foi que, mesmo sendo os jogos cooperativos ainda há exclusão de alguns alunos, e também a não idealização de alguns colegas com relação ao que são os jogos cooperativos e o que eles proporcionam ao aluno, por falta de um conhecimento mais aprofundado.

Estas dificuldades só vieram reafirmar que dentro de todo processo de aprendizagem nos deparamos com instrumentos ainda falho em algum setor, isso só faz estabelecer um maior crescimento e adequação nas normatizações que circula os jogos, pois ao sabermos quais os pontos que não se adequem a esta proposta a tendência é encontrar estratégias que resolvam o mais rápido possível, pois se sanarmos de imediato estes problemas podemos aprimorar ainda mais a estrutura destes jogos.

Portanto, temos que destacar que os jogos extrapolam o sistema educacional, pois como não verificar as transformações ocorridas, pois muitos ainda se questionam de como um simples jogos cooperativos fazem o índice de evasão escolar modificar de tal forma, que foi visto este fator até na comunidade, que diferenciação contem neste sistema, o que ele busca realizar na escola, são perguntas que ao longo da pesquisa foram respondidas gradativamente, mas tudo isso fez repensarmos que temos que utilizar estratégias educacionais que altere o modo de ver dos alunos, pois os jogos fizeram isso, saiu do tradicionalismo que eram as aulas de Educação Física, onde ainda havia um pouco da tendência militarista e tecnicista que foram identificados em seus planos de aula, mesmo que os professores não perceberam até eles sofreram estas transformações, pois passaram a se preocupar com a opinião dos alunos, e colocá-los para criar e alternar regras que os jogos tinham, um dos fatores mais relevantes desta pesquisa foi esta descoberta.

Ao longo dos tempos a disciplina de Educação Física vem sofrendo estas transformações, pois durante muito tempo o estilo de aulas onde o professor só preocupava-se em fazer os alunos jogar bola, onde a diversão era ganhar o adversário, pois durante muito tempo era esta a visão que tínhamos sobre as aulas da referida matéria, mas as transformações chegaram mesmo que gradativamente, pois hoje em dia estas aulas busca transmitir valores já mais cogitados no passado, pois nunca imaginaríamos que durante muitos anos tínhamos esta ideia ultrapassada, de que nos jogos só poderia haver ganhadores e perdedores.

Mas isso ao longo da historicidade foi modificando um forte exemplo são os jogos cooperativos, que são utilizados como recursos pedagógicos

chegando até o patamar de estarem constatados no calendário escolar como um evento interdisciplinar, onde a escola passa uma semana com evento criando uma nova perspectiva no mundo escolar destes alunos, portanto aprender no lúdico é muito mais do que um simples aprendizado é na realidade a aquisição e fortalecimentos de valores, estes quais estarão guardado na memória de nossos alunos.

Por conseguinte, podemos afirmar que em todo processo educacional encontramos transformações capazes de perpetuar ideologias que possibilitam até a diminuição do rendimento escolar, um dos pontos identificados na pesquisa, pois durante sua implantação dos jogos cooperativos foi primeiramente só observado no decorrer dos outros anos foram realizados diagnósticos que constataram a diminuição significadativa destes rendimentos, uma vez que só poderiam participar se tivessem um rendimento abaixo da média da escola. Isso significa e só confirma de que a escola precisa realmente de uma brusca transformação, onde viabiliza o bem estar do aluno e fortaleça a busca do conhecimento.

Entender que estes jogos acima de tudo dão uma melhor qualidade no sistema educacional e também visionalizar que apesar de suas falhas ele como, por exemplo, a exclusão de alguns alunos, eles também tem a visão de aprimorar paulatinamente a inclusão dos alunos com alguma deficiência, o que foi constatado na escola, pois ao verificar que estes alunos estavam sendo ajudados pelos demais colegas para realizarem as atividades podemos constatar que as diferenças sociais foram suprimidas no momento onde a ludicidade estava presente, isso tudo só nos dá mais animo para continuar e nos fortalece ainda mais por saber que em um simples jogo encontramos conjecturas que perpetuam modificações no meio escolar e em suas vidas é gratificante acima de tudo ao docente da disciplina de Educação Física.

Sabemos que quando realizamos este tipo de investigação nos deparamos com uma série de dificuldades, como por exemplo, a falta de compreensão de alguns professores das demais disciplinas que em certos momentos recusaram-se a responder aos questionários aplicativos, onde teriam apenas que utilizar um pequeno tempo para responder perguntas relacionadas aos alunos, isso só demonstra que ainda há poucos professores

preocupados com a busca de resposta contidos no âmbito escolar, pois uma pesquisa com este teor é de suma importância para poderem realizar seus argumentos, mesmo sendo de outras disciplinas.

Mas temos que superar estes pequenos desafios encontrados em nossas jornadas de trabalho, uma vez que o mais importante foi alcançado, procurar respostas para este fenômeno mesmo que não fosse o que estaríamos imaginando, pois muitas vezes idealizamos movimentos sociais com uma determinada definição, e quando nos deparamos com a realidade e investigamos os reais fatores que envolvem este tipo de evento é que constatamos que por mais que tentamos realizar algo com perfeição sempre deixamos algo em aberto para podermos com o passar do tempo identificar e aprimorá-lo para podermos ter mais resultados, pois foi isso que foram constatados nesta pesquisa. Os jogos cooperativos são realmente instrumentos pedagógicos que extrapolam os muros das escolas, além de oferecer uma boa qualidade no sistema educacional ele transforma, perpetua e fortalece valores que estão presente em nosso dia-dia.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Livros:

ADRIANO J, ROSSETTO JR,AMMBLETO ARDIGI JR,CAIO MARTTINS COSTA,FÁBIO D'ANGELO.**Jogos Educativos: estrutura e organização da prática**.Ed Phorte.São Paulo.2009

BROTTO.F.O.**Jogos Cooperativos**.Ed.Re-novada.São Paulo.2003.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos: Projeto Cooperação, 1997. p.167

KAMII,Constance ET alli.**Jogos em grupo na educação infantil:implicações da teoria de Piaget**.São Paulo.Trajetória Cultural,1991.

KISHIMOTO,Tizuko M.(Org).**Jogo, brinquedo,brincadeira e educação**.6ª Ed. São Paulo.Cortez,2002.

LIBÉRIA RODRIGUES NEVES,ANA LYDIA B. SANTIAGO. O uso dos Jogos Teatrais na Educação:possibilidades diante do fracasso escolar.2ªEd Papirus.São Paulo.2010.

PEREIRA.Maria Salete.**Jogos Na escola,nos grupo , na catequese**.10ª Ed.São Paulo.SP: PAULINAS, 2001.

GONZÁLEZ, Fernando. Jaime.FERNSTERSEIFER.Paulo.Evaldo.**Dicionário crítico de Educação Física**.1 ed. Ijuí ,SP: UNIJUI,2005.

Dissertações e teses:

MOURA,Lima Flaviano.**Benefícios da Prática dos Jogos Cooperativos nas Aulas de Educação Física**.2009

COSTA, Ivanete Maria da.**Reflexões críticas sobre o uso de Jogos Cooperativos em Escolas com Violência Discente**.2007.

RUIZ OMEÑACA,JV.'El juego motor cooperativo,um Bueno contexto para La enseñanza?...Cuando La educación física nos hace más humanos. En

Educación Física y Deporte.Vol.27-1, PP 97- 112.Medellín:Universidad de Antioquia.

BARRETO,Sidirley de Jesus.**Psicomotricidade:Educação e Reeducação.**Blumenau.Odorizzi,1998.

Sites da internet pesquisados:

GONÇALVES,Y,S.Disponívelem:<http://www.codof.com.br/recrea25.htm>.Acesso em:14/09/2011.

OLEIAS,VJ.Disponível em:<[HTTP://www.cds.ufsc.br/](http://www.cds.ufsc.br/).Acesso em:22/09/2011.

CANOTILHO.E.H.Disponível em:[www.cead.unb.br/esporte/monografias/Educação Física](http://www.cead.unb.br/esporte/monografias/Educação_Física) .Acesso em 10/10/2011.

WWW.sielo.br

WWW.efdeportes.com/efd107/jogos-cooperativos-e-educacao-fisica-escolar

WWW.uff.br

LISTA DOS ANEXOS

- 1-Questionário da coordenação pedagógica.
- 2-Questionário dos professores de Educação Física.
- 3-Questionários dos demais professores da escola.
- 4-Questionário dos alunos.

QUESTIONÁRIO DA COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

1-O que acham dos Jogos Cooperativos da escola?

2-Como ocorreu sua implantação na escola?

3- De que forma foram detectados as transformações ocorridas na escola durante os Jogos?

4-Como o corpo Técnico participou da construção do evento?

5-Quais critérios foram utilizados para os alunos poderiam participar dos Jogos Cooperativos?

6-Quais os pontos falhos encontrados nos Jogos?

QUESTIONÁRIO DOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

1-Porque foi implantado os jogos cooperativos na escola?

2- Você acha que a metodologia utilizada em suas aulas contribui para a realização dos Jogos Cooperativos?

3-Quais as modalidades esportivas implantadas nos jogos?

4- Os Jogos cooperativos influenciaram na modificação das atitudes comportamentais dos alunos?

5-Como você conceitua a participação dos demais professores neste evento?

6-Na sua opinião o que está faltando nos jogos cooperativos?

QUESTIONÁRIO DOS DEMAIS PROFESSORES

1-O que você acha da implantação dos Jogos Cooperativos na escola?

2-Para você as transformações ocorridas, influenciaram em suas aulas?

3-Como você avalia a sua participação nos Jogos Cooperativos da escola?

4-Quais foram as dificuldades encontradas na realização dos Jogos Cooperativos?

5-Para a sua disciplina os Jogos funcionou com um elemento pedagógico?

QUESTIONÁRIO DOS ALUNOS

1-Você gosta das aulas de Educação Física?

2-Você gosta dos Jogos Cooperativos da escola?

3-Qual esporte você pratica neste evento?

4-Você acha importante participar dos Jogos Cooperativos da escola?Por quê?

5-Estes jogos influenciaram em alguma coisa na sua vida?

6-Como você conceitua a participação dos seus professores nos Jogos Cooperativos da escola?

7-Quantos dias você acha que os Jogos Cooperativos deveriam ser executados na escola?


8-Na sua opinião o que está faltando nos jogos Cooperativos da escola?

disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, Patricia do Socorro Nunes Ferreira, RG 283914, CPF 520.146.102-00, abaixo assinado, autorizo a utilização para fins acadêmicos científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: "A Utilização dos Jogos Cooperativos no resgate de valores comportamentais" (título do projeto de pesquisa). Fui devidamente esclarecido pelo (a) aluno(a): Marcelle Teixeira Ferreira Gomes sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data 15/10/2012
Nome e Assinatura


Patricia do Socorro Nunes Ferreira
Diretora
E. E. Reialina Ferreira Tomaz
Decreto nº 3814/2011



Título da Pesquisa: "A Utilização dos Jogos Cooperativos no resgate de valores comportamentais durante o processo de ensino-aprendizagem da Educação Física no ensino Fundamental II da Escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz."



UNIVERSIDADE DE BRÁSILIA
PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA
CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO Macapá

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo Macapá do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX96) 3312-1765.

INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

Título do Projeto: "A Utilização dos Jogos Cooperativos no resgate de valores comportamentais"
Responsável: Denise do Carmo Lotares Ferreira (nome do orientador)
Descrição da pesquisa: "A utilização dos jogos cooperativos durante o processo de ensino-aprendizagem da Educação Física no ensino Fundamental II da Escola Estadual Reialina Ferreira Tomaz."
Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.

Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação

